भाषा की कक्षा में खेल

स्मृति राठौर

खेल हमारे शारीरिक, मानसिक और सामाजिक विकास का एक अभिन्न हिस्सा है। अपने शिक्षण में खेल को शामिल करते समय, मैंने यह पाया है कि खेल से सुनने की क्षमता बढ़ जाती है, तय किए नियमों के प्रति सम्मान बढ़ता है और हम अपनी भावनाओं पर नियंत्रण कर पाते हैं। अपनी भाषा की कक्षा को जीवन्त बनाने के लिए, मैंने भाषा सम्बन्धी उन खेलों का सहारा लिया, जिनसे अँग्रेज़ी भाषा के साथ विद्यार्थियों की सहजता और आत्मविश्वास बढ़ सके। साथ ही, जब भी तथा जहाँ भी ज़रूरी हो उन्हें ग़लतियाँ करने, अनुभव करने, सीखने और उसे लागू करने के पर्याप्त अवसर मिल सकें। भाषा के खेल खेलने का फ़ायदा यह होता है कि बच्चों को हारने पर निराशा नहीं होती क्योंकि सभी सीखने के समान चरण में होते हैं। इसके अलावा, चूँकि अधिकांश बच्चे, एक-दूसरे की ग़लतियों को सुधारे बिना नहीं रह पाते, ऐसे में उन्हें अपने मित्र समूह से जल्दी फ़ीडबैक मिल जाता है। एक अध्यापिका के बतौर, यह मेरी ज़िम्मेदारी है कि मैं अपने विद्यार्थियों को यथासम्भव सबसे अच्छी शिक्षण सामग्री प्रदान करूँ। यहाँ मैं कक्षा में भाषा के खेल के इस्तेमाल के अपने कुछ अनुभवों को साझा कर रही हूँ।

शुरुआती कक्षाओं के लिए खेल

कक्षा 1 में, मैंने साबुन की कहानी को ज़ोर-ज़ोर से पढ़ने का सत्र शुरू किया। मेरी पाठ योजना के हिसाब से मैंने चित्रों वाले फ़्लैशकार्ड, आवाज़ के उतार-चढ़ाव और एक छोटे-से नाटक का इस्तेमाल किया। सत्र के बाद, मैंने विद्यार्थियों से पूछा कि कहानी के जो-जो शब्द उन्हें याद रह गए हैं वे बताएँ। एक-एक करके, विद्यार्थियों ने शब्दों को बताना शुरू किया और मैंने प्रत्येक शब्द को ब्लैक बोर्ड पर क्रमांक के साथ लिख लिया। फिर मैंने प्रत्येक विद्यार्थी को क्रमानुसार खड़े होकर एक संख्या बोलने को कहा, और इसकी शुरुआत संख्या एक से की। इससे हर एक विद्यार्थी को एक संख्या मिल गई। इसके पश्चात्, मैंने बारी-बारी से एक-एक संख्या बोलनी शुरू की और उस संख्या वाले विद्यार्थी को खड़े होकर बोर्ड पर लिखे उसी क्रमांक के शब्द को पढ़ना था। यहाँ, जो विद्यार्थी अक्षर सीखने के चरण में थे, उनसे केवल अक्षर पहचानने को कहा गया अथवा वे किसी दोस्त की मदद ले सकते थे।

इस क्रम में, अगला भाषा खेल था 'याददाशत' का खेल। यह एक आम भाषा खेल है जिसका विद्यार्थी बहुत लुत्फ़ उठाते हैं। इस खेल में, विद्यार्थी अपनी आँख बन्द कर लेते हैं, और शिक्षिका ब्लैक बोर्ड से एक शब्द को मिटा देती हैं। आँख खोलने पर उन्हें उस मिटाए हुए शब्द का अनुमान लगाना होता है। बच्चे पाँच या छह प्रयास में सही शब्द का अनुमान लगा पाते हैं क्योंकि इसके लिए पहले तो विद्यार्थी को यह याद करना पड़ता है कि कौन-सा शब्द मिटाया गया है, और फिर, उस शब्द को अभिव्यक्त करने के लिए उसे उसका उच्चारण अथवा स्पेलिंग (लगभग आसपास का उच्चारण या स्पेलिंग) पता होना चाहिए। लेकिन, जब ब्लैक बोर्ड पर शब्द कम रह जाते हैं, तो बच्चों के चेहरे पर उत्साह साफ़ नज़र आने लगता है। उनके जवाब जल्दी मिलने लगते हैं और प्रयासों की संख्या भी कम होने लगती है। कुछ बच्चों की स्मृति चित्रात्मक होती है और बोर्ड पर अंकित शब्दों की छवियाँ उनके दिमाग़ में बैठ जाती हैं। लेकिन उन्हें यह पता होना ज़रूरी है कि उसे कैसे सही तरह से व्यक्त करें।

अधिकांश बच्चे स्कूल में ऐसी शब्दावलियों से लैस होकर आते हैं जो प्रतिदिन के जीवन के लिए उपयुक्त होती हैं, और जिनका व्याकरण जटिल होता है। साथ ही उनके पास अनुभवों और कहानियों की गहरी समझ भी होती है। इस बात को दशकों हो चुके हैं जब यह माना जाता था कि ग़रीब और अल्पसंख्यक बच्चे स्कूल में 'बग़ैर किसी भाषा' के आते हैं (लाबोव,1972; जी, 1996, जी 2002 में उद्धृत)। अतः, जब विद्यार्थी स्कूल आते हैं, तो वे एक विशाल शब्दावली के साथ आते हैं, और स्कूल की भूमिका होती है कि वह उनकी शब्दावली को अर्थपूर्ण सन्दर्भों में और ज़्यादा गहरी समझ के साथ समृद्ध करे ताकि उनका बोलना और लिखना स्पष्ट और अभिव्यक्तिपूर्ण बन सके। स्वाभाविक है कि पाठ के सारे शब्दों को पढ़ाना सम्भव नहीं होता। मेरे हिसाब से यह अनावश्यक भी है। पाठ से बुद्धिमानीपूर्वक शब्दों का चयन करते हुए विद्यार्थियों को उनका अर्थपूर्ण तरीक़े से इस्तेमाल करना सिखाना कहीं अधिक महत्त्वपूर्ण होता है। भाषा के ये खेल, जिनका उल्लेख मैंने ऊपर किया है, वे शुरुआती कक्षाओं के लिए अधिक उपयुक्त हैं, जब हम संज्ञा के साथ काम करते हैं। दूसरी भाषा को ग्रहण करते समय, सभी सीखने वालों के लिए संज्ञा के सभी शब्द समान रूप से नए होते हैं।

अधिक जटिल खेल

कक्षा 4 के विद्यार्थियों के लिए, मैंने एक खेल बनाया। यह खेल *कुत्ता और हड्डी* खेल से प्रेरित था। मैंने विद्यार्थियों को दो समूहों में बाँट दिया। दोनों समूह एक-दूसरे की ओर मुँह करके खड़े हो गए और हर एक बच्चे को एक संख्या दी गई। मैंने उनके पाठों से शब्द लेकर पर्चियों पर लिखे और उन्हें दोनों समूहों के बीच एक घेरे में बिखरा दिया। उसके बाद मैं एक शब्द को दो बार बोलती। फिर मैं एक संख्या बोलती। दोनों समूह से उस संख्या के बच्चे आगे आते और जो शब्द मैंने बोला था उसकी तलाश उन पर्चियों में करते। जो उसे पहले पा जाता, वह उसे ज़ोर से पढ़ता। दूसरी टीम का बच्चा उस शब्द का इस्तेमाल करते हुए एक वाक्य बनाने की कोशिश करता। दोनों टीमों के दो और बच्चों को भी यह मौक़ा दिया जाता कि उस शब्द का प्रयोग करते हुए एक वाक्य बनाएँ।

हर एक बच्चा एक अलग सन्दर्भ के साथ एक अलग वाक्य बनाता है। कुछ बच्चे शब्द का सकारात्मक अर्थ में प्रयोग करते हैं तो कुछ नकारात्मक में। यहाँ तक कि वे शब्द को प्रश्न में भी इस्तेमाल करने की कोशिश करते हैं। उदाहरण के लिए, ‘sound’ शब्द का प्रयोग करते हुए बच्चों ने इस तरह वाक्य बनाए - ‘The *koel* has a sweet sound,’ ‘I can make the sound of a tiger’ और ‘What sound does the car make?’

‘शब्दों का इस्तेमाल बेहद विविध प्रकार के सन्दर्भों में सही तरीक़े से किया जा सकता, और उनके अर्थों की महत्त्वपूर्ण बारीकियाँ सन्दर्भों के साथ इस हद तक बँधी होती हैं कि शब्दों के अर्थ सन्दर्भ से काट कर अमूर्तता में पढ़ाना वस्तुतः व्यर्थ होता है, और भ्रामक भी हो सकता है...’ (जेम्स पॉलजी द्वारा रचित *सिचुएटेड लैंग्वेज एंड लर्निंग : अ क्रिटीक ऑफ़ ट्रेडीशनल स्कूलिंग*)।

किसी शब्द को शब्दकोष में दिए गए उसके किसी एक अर्थ के साथ सीखने से बच्चे की शब्दावली को विस्तृत करने में मदद नहीं मिलेगी क्योंकि किसी शब्द का अलग-अलग सन्दर्भों में अलग-अलग अर्थ होता है। उदाहरण के लिए ‘star’ शब्द को अलग-अलग सन्दर्भों में इस्तेमाल करने पर उसके कई अर्थ हो सकते हैं : ‘Stars are not in my favour,’ ‘Look at the stars shining so brightly’, ‘The box is star-shaped’, ‘She was the star of the class’.

विभिन्न सन्दर्भों में किसी शब्द के अर्थ अलग-अलग होते हैं। लेकिन अक्सर विद्यार्थी इस बात को ख़्याल में रख कर किसी शब्द से वाक्य नहीं बनाते हैं। एक बार जब हमें विद्यार्थियों से कई वाक्य मिल जाते हैं तो उनका सीखना और हमारा सिखाना आसान हो जाता है, क्योंकि वे यह समझ जाते हैं कि कैसे एक ही शब्द के अलग अर्थ हो सकते हैं। इसमें सफल होने के लिए, बच्चों को मौखिक अभिव्यक्ति और लेखन में शब्दों को तलाशने के ढेर सारे अवसर दिए जाने की ज़रूरत होती है।

चिन्तन

इस लॉकडाउन काल में मैंने एक किताब पढ़ी, जेम्स पॉल जी की *सिचुएटेड लैंग्वेज एंड लर्निंग : अ क्रिटीक ऑफ़ ट्रेडीशनल स्कूलिंग* । इस किताब में लेखक भाषा, सीखना और साक्षरता से जुड़े हुए मुद्दों पर बात करते हैं। इस किताब का फ़ोकस इस बात पर है कि कैसे 21वीं सदी के वीडियो गेम्स/गेम्स/ डिजिटल संसार से स्कूली विद्यार्थियों के लिए भाषा सीखने में मदद मिल सकती है।

किसी वीडियो अथवा डिजिटल गेम में हम गेम के सारे प्रतीकों या चिह्नों को एक ही बार में नहीं सीख लेते हैं, बल्कि धीरे-धीरे खेल की प्रमुख चीज़ों/चरणों को समझना शुरू करते हैं और फिर खेल को समझकर उसे बेहतर खेलने लगते हैं। ठीक इसी तरह, जब हम विद्यार्थियों को भाषा से परिचित कराते हैं, तो हमें साधारण से जटिल की ओर तथा ज्ञात से अज्ञात की ओर आगे बढ़ने की ज़रूरत होती है। इसलिए, मेरी नीति रही है – किसी किताब/पाठ/कहानी को पढ़ना, फिर उस पर आधारित भाषा के खेल ईजाद करना और खेलना। इससे विद्यार्थियों को विभिन्न सन्दर्भों में शब्दावली की अच्छी समझ हासिल करने में मदद मिलती है। जेम्स पॉल जी एक बात यह भी कहते हैं कि भाषा को सिखाते वक्त हम उसके नियम-क़ानून भी सिखाने लगते हैं और इससे मामला बिगड़ जाता है। हमारा दिमाग़ सबसे अच्छी तरह से काम तभी करता है जब वह ख़ुद सम्बन्ध बनाता हुआ चलता है।



स्मृति राठौर मातली, उत्तरकाशी में अज़ीम प्रेमजी स्कूल में प्राथमिक कक्षा की अँग्रेज़ी शिक्षिका हैं। विद्यार्थियों द्वारा द्वितीय भाषा के तौर पर अँग्रेज़ी सीखने के विषय में शिक्षाविदों द्वारा किए गए कामों को तलाशने में उनकी ख़ास रुचि है। पढ़ाने के अलावा नाचने और खाना बनाने में भी उनकी रुचि है।

उनसे smriti.rathore@azimpremjifoundation.org पर सम्पर्क किया जा सकता है। **अनुवाद :** अमिता शीरीं